

תוכנית הקורס ורשימת קריאה לקורס



סמסטר 2 שנה 2020

בית ספר: בית ספר סמי עופר לתקשורת B.A.

איפיון חווית משתמש מתקדם

מרצים/ות:

מר אהוד סלנט ehud.salant@post.runi.ac.il

מספר הקורס:	7488	סוג הקורס:	סדנה	שעות שבועיות:	2	נקודות זכות:	2
דרישות הקורס:	עבודה מסכמת	קוד קבוצה:	202748801	שפת לימוד:	עברית		

תנאי קדם

קדם:

7487 - איפיון חווית משתמש

במידה ולמדת את אחד מהקורסים הרשומים מטה, בעלי תוכן זהה, לא תוכל להירשם לקורס איפיון חווית משתמש מתקדם (7488):

7378 - אפיון מוצר אינטראקטיבי מתקדם
7470 - שיווק מוצר אינטרנטי: כלים ומדדים מתקדם

נושאי הקורס



שעור 1: עיצוב אינטראקטיבי וחווית משתמש

- הצגת אבני הבניין של הקורס
- תוך כדי השעור נדגום מגוון נושאים: איך מייצרים מוטיבציה, מבנה הזכרון האנושי, איך

עיצוב הפנים של מטוס הבואינג קשור אלינו ולמה מולטי פרוטוטיפינג כל כך חשוב.

לקראת שיעור מספר 2 תתחלק הכיתה לקבוצות (זוגות) לצורך ביצוע הפרויקט.

שיעור 2: ניתוח תפקיד ומחקר משתמשים

- הגדרת המטרות העיקריות של המערכת, זיהוי תהליכי עבודה מרכזיים.
- איפיון המשתמש וסביבת העבודה – גיל, רמת מומחיות, ידע קודם, משתמש מומחה / מתחיל.
- גזירת דרישות ממשק המערכת – 'הכללים' שצריך להתחשב בהם בעת עיצוב המערכת.
- שיטות להשגת מידע – תצפיות, ראיונות, שאלונים, ניהול יומן, מיון כרטיסים, Try it yourself

התנעת הפרויקט ולחלוקה לקבוצות.

שיעור 3: עקרונות בתכנון קונספט הממשק התפעולי

- מודלים מנטלים ומטאפורות – כיצד המשתמש תופס את המערכת ואופן פעולתה.

שיעור 4: הרצאת העשרה בתחום ה UX

שיעור 5: עקרונות בעיצוב תצוגות

- מאפייני הישות המוצגת, קריטריונים לתכנון ובחינת תצוגות (ניראות, מובחנות, קריאות), קונטרסטים, עיצוב גופנים, קידוד צבעוני, עקרונות בארגון מסך (הקבצה, פטטות, תמיכה בתהליכי עבודה, מניעת עומס ויזואלי), עקרונות הגשטלט.
- וגם קצת על אמצעי שכנוע ופתיחות בתכנון מוצרים ועיצוב תצוגות.

שיעור 6: ארכיטקטורת מידע ותפיסת הניווט

- ארכיטקטורת המידע – סכימות לארגון מידע, עקרונות בבניית הירארכיות מידע, שיום קטגוריות, מיון כרטיסים.
- מודלים של ניווט בין מסכי המערכת- מודל כוכב, עץ, אשף ורשת.

שיעור 7: ארגז כלים להערכת השימושיות של ממשקי מחשב

- הערכת שימושיות המערכת (Heuristic Evaluation, Jacob Nielsen)
- בקצה המזלג על כלים נוספים: מעקב עיניים, אינטואיטיביות של איקונים, ניתוח מידע סטטיסטי
- במהלך השיעור יתבצע תרגיל מעשי להערכת ממשק משתמש

שעור 8: עיצוב מפורט

- שימוש בסטנדרטים – יתרונות, חסרונות והצצה למסמך ההנחיות של מערכת ההפעלה של חברת אפל ושל המטרו של חברת מיקרוסופט
- יצירה ושימוש בתבניות עיצוב (Design Patterns) מול חדשנות
- הנחיות לשימוש בפקדים – חוק פיץ', סכמות מוטוריות, שימוש בטאבים, כפתורי פעולה, סרגל גלילה, פקד עץ, תפריטים, סליידרים.

שעור 9: בדיקת שימושיות

- מה בודקים? ISO-9241
- קביעת מטרות הבדיקה, הכנת תסריטי שימוש, אופן ביצוע הבדיקה, שאלונים ודוח מסכם.
- במהלך השיעור תתבצע בדיקת שימושיות קצרה.

שעור 10: (Design Review Internal (DR

- הצגת פרויקטים בפני הכיתה

שעור 11: הנחיית קבוצות פרטנית לקראת הגשה סופית

שעור 12 & 13: (Design Review 2 (DR

- ההגשה הסופית – הצגה בפני הכיתה ומבקר חיצוני.

מטרות הקורס



אפיון נכון של הממשק וחווית המשתמש הוא בסיס חיוני להצלחת מגוון רחב של מוצרים כגון אתרי אינטרנט, אפליקציות web וסלולאר או כל פלטפורמה דיגיטאלית אחרת. יעילות הממשק, קלות השימוש וההנאה מהשימוש בו, משחקים תפקיד מרכזי בהצלחה או בכישלון של מוצרים מסוג זה.

במסגרת הסדנא יקבלו הסטודנטים הבנה מעמיקה במגוון נושאים החיוניים ליצירת חוויית שימוש מוצלחת, כגון: מהן השפעות מגבלת הזיכרון האנושי על עיצוב ממשק משתמש? כיצד משפיע עיצוב התצוגה על קבלת החלטות המשתמש? מה גורם לשביעות רצון גבוהה אצל המשתמש? מתי להעדיף סטנדרטיזציה על חדשנות? איך 'מתרגמים' את המציאות לחוויה דיגיטלית?

העבודות בסדנא תוגשנה בזוגות, מדי שבוע תוצג התקדמות בעיצוב חוויית המשתמש של המוצר.


במהלך השעורים תשולב פעילות מעשית לתרגול החומר הנלמד.

הסטודנטים יאיינו ממשק משתמש, בהתאם למסמך MRD שיינתן בתחילת הקורס, ברמת פירוט המקובלת בתעשייה, וירכשו לעצמם ארגז כלים מעשיים ומתודולוגיים להמשך העבודה בתחום.

הפרויקט יאופיין באמצעות תוכנת AXURE המיועדת ליצירת אבי טיפוס.

השנה, הפרויקט שיאופיין במסגרת הקורס, ייעשה בשיתוף חברת SAP העולמית. נציגים של החברה ירצו בפני הכיתה בנושא הפרויקט וילוו במתן משוב במהלך הקורס ובסיומו.

הקורס מיועד לסטודנטים המתכננים לעסוק בתחום בעתיד וכן לאלו המעוניינים לייצר דיאלוג מקצועי ופורה עם אנשים העוסקים בתחום.

מבנה ציון הקורס 

מטלות ודרישות:

1. נוכחות

- הנוכחות בכל שיעורי הסדנאות הינה חובה.
- היעדרות של עד 2 פעמים - מנומקת בכתב וחיובת באישורו של המרצה.
- היעדרות של למעלה מ- 2 פעמים תגרום לפסילת הסדנה בהתאם למדיניות הבינתחומי.

2. השתתפות בשיעורים ובתרגילים כיתתיים.

3. עמידה במטלות השבועיות.

4. בניית אב טיפוס ברמה גבוהה באמצעות תוכנת AXURE

4. הצגה קבוצתית של תהליך העבודה ומוצר אינטראקטיבי במהלך הסדנא ובסיומה.

מבנה ציון הקורס: בהתאם למטלות (באחוזים).

- 75% הגשת 5 מטלות לאורך הקורס
 - 25% הצגה והגשת פרויקט סיום
-

הערות נוספות

נוהלי הפקה:

בית הספר מאפשר שימוש בתשתיות הטכנולוגיות עפ"י נוהלי הפקה שמפורסמים באתר המרכז הבינתחומי (תחת תקנונים).

תכנים:

התכנים המופקים במסגרת הסדנאות נעשים תוך הקפדה על כללי האתיקה ואין בהם תוכן פוגעני או בלתי ראוי. ביה"ס שומר לעצמו את הזכות הבלעדית לבחור, להציג ולפרסם עבודות סטודנטים בכנסים ואירועים ובאמצעי התקשורת השונים.

רשימת קריאה

אין קריאת חובה בסדנה